



# Les publics d'une exposition sur le jeu vidéo (2/3) : to play or not to play ?

Marion Coville

Suite du résumé de mon intervention lors du séminaire de muséologie sur la mise en exposition du jeu vidéo de novembre dernier à la Cité des Science. Pour rappel, il s'agit de quelques hypothèses que je propose de développer après les 10 mois d'enquête auprès des publics de Jeu Vidéo l'Expo. Il ne s'agit pour l'instant que de pistes d'analyses, que je vais me faire un plaisir de développer pour la thèse

## ***To play or not to play ? A propos de l'activité de jeu dans l'exposition***

Dans [un article](#), Rochelle Slovin, commissaire de l'exposition Hot Circuits (1989, Museum of The Moving Image), revient sur les interrogations qu'ont soulevé la mise en exposition de bornes d'arcade. L'un des enjeux est de réaliser une scénographie en décalage avec la salle d'arcade. Les cartels, l'éclairage et l'agencement des bornes doivent indiquer au public « ceci n'est pas une salle de jeu », ou plutôt « ceci n'est pas qu'une salle de jeu ». Nicolas Rosette, commissaire de l'exposition Arcade ! revenait lui aussi lors du séminaire sur ses choix scénographiques pour changer les conditions de réception des jeux, par rapport à l'espace domestique. L'activité de jeu dans le contexte muséal demeure une source d'interrogations, voire d'inquiétudes. Une inquiétude récurrente semble être celle de la transformation de l'exposition en salle de jeu, au détriment de la visite.



*Hot Circuits* (1989). Crédits : Museum of The Moving Image

Pour la plupart des visiteurs, il paraît évident qu'une exposition sur le jeu vidéo doit comporter des éléments « jouables » durant le parcours. L'exposition doit être ludique, à l'image du jeu vidéo. D'ailleurs, la totalité des visiteurs interrogés jugent cohérente la présence du jeu vidéo à la Cité des Sciences : il s'agit pour eux d'un lieu « ludique » où il y a « des choses à faire ». Les entretiens avec les visiteurs montrent que l'activité de jeu ne supplante pas celle de la visite, elle s'y articule.

Comme je le notais dans la première partie de ce compte-rendu, il n'est pas rare que les publics qui se définissent comme des joueurs/joueuses soulignent qu'ils connaissent déjà les jeux et les genres de jeux présentés. Que trouvent-ils dans cette exposition ?

## Découvrir la face cachée

*« Bah moi personnellement en tant que joueur, dans une exposition comme ça **je m'attends pas forcément à jouer** à un jeu parce que **ça au pire je le fais chez moi**. Mais euh... Je m'attends surtout à **apprendre des trucs que je pourrais pas apprendre comme ça...** 'fin... Maintenant avec internet on peut apprendre plein de trucs, mais euh... Mais euh... Quand j'arrive dans une exposition comme ça, j'aimerais bien, 'fin, j'aime **avoir des informations** parce que là y en a eu pas mal que je savais pas ou **que je soupçonnais même pas** quoi... **Des trucs... Que seules les personnes pratiquement qui sont venues ici savent.** »*

(visiteur de 17 ans, visite scolaire libre durant la semaine)

Pour les publics interrogés, l'exposition permet d'accéder à des choses habituellement cachées : la « face cachée », les « coulisses » du jeu vidéo. Les visiteurs interrogés citent par exemple le court documentaire qui présente l'utilisation d'un *middleware* pour la création d'un jeu. Les cimaises graphiques représentant les lieux de production, les métiers du jeu vidéo ou la pratique du jeu par les français.e.s sont régulièrement citées également. Ce que les visiteurs-joueurs cherchent dans l'exposition, c'est aussi des informations qui leur permettent de développer leur expertise sur un sujet qui les passionnent<sup>1</sup>. Certains joueurs sont par exemple agréablement surpris par le dispositif « Jeu Audio », jeu vidéo adapté aux personnes non voyantes. Sa présence dans l'exposition leur donne l'impression d'avoir accès à un jeu encore développement, qu'ils ne peuvent trouver nulle part ailleurs et dont ils peuvent découvrir une version non accessible au public.

Outre l'aspect informatif, l'idée d'une certaine confidentialité ou exclusivité se retrouve dans les dispositifs qu'ils ne pourraient ni posséder ni trouver ailleurs. Certains dispositifs, décrits comme « spectaculaires » sont régulièrement cités, et ce sont les technologies utilisées qui interpellent : le cube blanc de projection, les planches de surf au sol, les écrans hémisphériques, le plateau vibrant sous les pieds du joueur... Les visiteurs ont déjà fait l'expérience du *gameplay* de ces jeux, mais l'exposition vient en modifier les conditions d'expérience.

## Observer... et évaluer

*« Le reste des jeux comme c'est sur le gameplay et je suis déjà joueur à la base, ça m'intéressait de voir comment c'était fait mais d'y jouer pas forcément [...] Le reste c'était intéressant de regarder... fin j'aimais... j'étais plutôt curieux de voir comment réagissaient les gens, en fait devant les jeux parce qu'une partie des jeux je les connaissais... Donc c'était pas forcément... j'avais pas forcément envie de tous les tester, mais de voir en fait comment tournait l'exposition. »*

(visiteur de 30 ans, visite en famille un dimanche)

A plusieurs reprises, des joueurs ont évoqué l'intérêt pour « regarder les autres jouer ». Il s'agit parfois de visiter l'exposition avec des non-joueurs (un.e conjoint.e, des ami.e.s etc) et de les mettre « aux manettes » pour observer leurs réactions. Dans ce cas, la visite de *Jeu Vidéo l'Expo* est aussi l'occasion de pratiquer de manière collective un loisir, qui, dans le couple, la famille ou le groupe d'ami.e.s, n'est pas partagé. A ce titre, il est d'ailleurs intéressant de noter que, pour une majorité de visiteurs, la motivation de visite est tout simplement le fait de « faire quelque chose ensemble ». Mais outre l'observation de visiteurs familiers qui les accompagnent, c'est aussi pour l'activité de jeu, dans un espace public et collectif comme l'exposition, qui intéressent les joueurs.

Plus généralement, on voit émerger dans certains festivals (A Maze, w00t...) de plus en plus de dispositifs uniques, proches de l'installation *in situ*. Il faut venir pour l'expérimenter, et l'expérience en public, au sein d'un espace collectif et partagé, fait partie du *gameplay*. Le corps et l'activité des joueurs deviennent eux mêmes des éléments de spectacle<sup>2</sup> (c'est notamment ce que l'on constate dans les dispositifs de l'exposition qui utilisent Kinect). Mais cette mise en représentation pose également question. Comme on l'a vu dans la première partie de ce compte-rendu, certains visiteurs n'expérimentent pas les dispositifs à cause de leur gêne d'agir en public.



Le jeu *HugGods* (Bennett Foddy / Shalev Moran), lors du festival A Maze 2014

Enfin, comme la dernière phrase du visiteur le laisse entendre, les joueurs témoignent également d'une curiosité générale pour les contenus de l'exposition. Nombre d'entre eux sont soucieux de l'image de leur pratique. Ainsi, la pratique d'observation s'effectue aussi par un regard plus distancié : il s'agit de venir voir (évaluer, contrôler) ce qui a été fait sur leur média. Vérifier les informations, les dates et les noms, commenter l'exhaustivité ou le choix des jeux sont alors des pratiques courantes, tant au cours de la visite que lors des entretiens...

1. On retrouve cette posture informationnelle chez un autre type de publics : les parents non-joueurs accompagnant des enfants ou adolescents joueurs. Ils articulent alors leur visite à leurs pratiques éducatives, et cherchent dans l'exposition des éléments qui leur permettraient d'aborder le jeu vidéo avec leurs enfants. []
2. A ce sujet, voir par exemple Bart Simon, 2009, « Wii are out of control : Bodies, Game Screens and the Production of Gestural Excess », *Loading*, vol.3, n°4. []